

TECHNICKÁ UNIVERZITA LIBEREC

Fakulta textilní

Hrdinka mého snu

(kolekce kabátů)

The heroine of my dream

(The collection of jackets)

2010

Zuzana Baniariová

## Prohlášení

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je původní a zpracovala jsem ji samostatně. Prohlašuji, že citace použitých pramenů je úplná, že jsem v práci neporušila autorská práva (ve smyslu zákona č. 121/2000 Sb. O právu autorském a o právech souvisejících s právem autorským).

Souhlasím s umístěním bakalářské práce v Univerzitní knihovně TUL.

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon Č. 121/2000 Sb. O právu autorském, zejména § 60 (školní dílo).

Beru na vědomí, že TUL má právo na uzavření licenční smlouvy o užití mé bakalářské práce a prohlašuji, že **souhlasím** s případným užitím mé bakalářské práce (prodej, zapůjčení apod.).

Jsem si vědoma toho, že užít své bakalářské práce či poskytnout licenci k jejímu využití mohu jen se souhlasem TUL, která má právo ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, vynaložených univerzitou na vytvoření díla (až do jejich skutečné výše).

V Liberci dne ..... 2010

Podpis

## Poděkování

Poděkování za poskytnutí cenných rád, konzultací a neocenitelnou pomoc při usměrnění činnosti patří Mgr. A. Jitce Huňkové a Mgr. A. Zuzane Veselejší.

Další poděkování patří fotografovi a ochotným modelkám za krásné fotky a celému štábu okolo, který se na tom podílel.

## ANOTACE

Moje práce je ponořením se do světa vlastní fantazie. Vlastní snový fantastický příběh byl podnětem pro vytvoření kolekce modelů hlavní hrdinky, kterou tvoří kabátky z rifloviny a saténu. Kolekce se skládá ze 7 modelů. Na kolekci je možné pozorovat postupnou gradaci od jednoduchého oděvu po složitý. A ta je symbolem postupného vývoje obyčejné ženy až k mé fantastické hrdince.

Klíčová slova: fantazie, fantastická literatura, vojenská uniforma, oděv, kabátky, denim, satén.

## ANNOTATION

My composition is an absorption in a world of my own imagination. My own dreamt up fantastic story was an inspiration to create a collection of clothes for a main character formed by some denim and satin jackets. There are 7 clothes in this collection. It shows a scale of graduation from the simply clothes to the complex ones. I understand this as a process of development from an ordinary woman to my fantastic heroine.

Key words: fantasy, military uniform, clothes, jackets, denim, satin

## OBSAH

<b>1. ÚVOD.....</b>	<b>7</b>
<b>2. FANTASY A FANTASTICKÝ HRDINA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Fantasy.....	8
2.2 Historie fantasy žánru.....	8
2.3 Formy fantasy žánru.....	10
2.4 Hrdinská fantasy.....	12
2.5 Fantastický hrdina.....	13
2.6 Oblečení fantastického hrdinu.....	14
2.7 Vojenská uniforma.....	14
2.8 Historický vývoj vojenské uniformy.....	16
2.9 Barvy hrdinu.....	19
2.10 Vlastní příběh.....	20
<b>3. REALIZACE ODĚVNÍ KOLEKCE.....</b>	<b>22</b>
3.1 Charakter kolekce.....	22
3.2 Materiály.....	23
<b>4. TECHNICKÁ ČÁST.....</b>	<b>25</b>
4.1 Oděv 1.....	25
4.2 Oděv 2.....	27
4.3 Oděv 3.....	29
4.4 Oděv 4.....	31
4.5 Oděv 5.....	33
4.6 Oděv 6.....	35
4.7 Oděv 7.....	37
<b>5. ZÁVĚR.....</b>	<b>39</b>
<b>6. SLOVNÍK.....</b>	<b>40</b>
<b>7. BIBLIOGRAFICKÉ CITACE.....</b>	<b>41</b>
<b>8. LITERATURA.....</b>	<b>42</b>
<b>9. FOTODOKUMENTACE.....</b>	<b>43</b>

## 1. ÚVOD

„ Snívajte o tom o čom chcete snívať, choďte tam, kam chcete ísť, buďte tým, kým chcete byť, pretože život je len jeden, a len jedna šanca robiť všetky veci, ktoré chcete robiť.“  
(Seneca)

Tak tento citát sa stal základným kameňom mojej práce. Tému fantasy som si vybrala preto, že je to neuveriteľne inšpirujúce a ponúka nespočetné množstvo možností. Keďže veľmi rada a často snívam, táto téma mi hneď padla do oka. A aj keď mnohí z nás snívaniu prílišnú váhu nedávajú, ja som predsa len na tejto aktivite „závislá“. Užívam si to plnými dúškami, či už v noci, keď sa potom každé ráno zobúdzam s novými zážitkami, alebo cez deň, kedy je to už o niečom inom. Každý človek predsa sníva rád či nerád, vedome či podvedome. Hlavne o tom, že by chcel byť lepší, krajší, odvážnejší, úspešnejší. Proste by chcel byť dokonalý v dokonalom svete. No nie každému sa to môže splniť aj v reálnom svete. Ale keď tomu budeme naozaj veriť, možno to predsa len raz príde. Veď existujú aj ľudia, ktorí svoje sny premenili na skutočnosť. A to môžeme vidieť hlavne vo filmovom a počítačovom priemysle, ktorý je plný snov, a prakticky je na nich závislý. Veď dnes si už môžeme „vyrobiť“ vlastných hrdinov nielen vo svojej fantázií, ale aj pomocou rôznych technických pomôcok na počkanie.

Na základe predošlého citátu, som si vytvorila vlastný fantastický príbeh, v ktorom sa zo mňa, ako obyčajného človeka stane postupom času „fantastická hrdinka“. No a ako každý fantastický hrdina, aj ja, nosím svoju špecifickú uniformu. Táto uniforma vyjadruje moje ja a pomáha mi odlíšiť sa od ostatných, pretože každý sme jedineční. Moja uniforma prechádza postupným vývojom, podľa toho v akej časti príbehu sa práve nachádzam. Na začiatku je to len jednoduché sako, predstavujúce mňa ako obyčajného človeka, ktoré sa postupne mení na zložitejšie a ozdobnejšie. Okrem tvaru sa mení aj jeho neutrálna farba na žiarivú žltú. Aby tak vystihla charakter odvážnej, inteligentnej a výnimočnej hrdinky, ktorá už svojou rozhodnosťou, húževnatosťou, vytrvalosťou a inteligenciou je neprehliadnuteľná. Pre vytvorenie vlastnej uniformy som sa inšpirovala vojenskou uniformou, ktorá má predpoklady, na to byť dobrou inšpiráciou pre odev fantastickej hrdinky.

## 2. FANTASY A FANTASTICKÝ HRDINA

### 2.1 FANTASY

„Fantasy – z latinského phantasia znamená predstavivosť. Ide o proces, schopnosť alebo výsledok snahy znázorniť veci, ktoré tu v skutočnosti nie sú.“ [1]

Fantasy je žáner zrodený z túžby srdca a musí obsahovať prvok naplnenej túžby. Nie však túžby telesnej, ale túžby ľudského srdca po lepšom svete, lepšom ja a samozrejme aj plnohodnotnejšom zážitku. V podstate sa dá aj povedať že fantasy je o nadsázke, ktorá je neodmysliteľnou súčasťou tohto žánru. Všetko čo sa v ňom vyskytuje a odohráva je väčšie, rýchlejšie a tajomnejšie, než to čo poznáme. Takmer všetko, čo s týmto žánrom súvisí, pochádza zo samých počiatkov ľudskej civilizácie, a to aj poznanie, že fantasy sa snaží „zúrodiť pustinu“.

Od intelektuálne orientovanej vedeckej fantastiky sa líši najmä tým, že pôsobí predovšetkým na naše pocity. Pocity ktoré vyvoláva tento žáner však majú širší záber a sú väčšinou omnoho príjemnejšie. Vo fantasy môžeme nájsť túžbu, úžas, dojatie, nostalgiu a tiež smiech. Je to svet, ktorý nás vedie ďaleko od našich realistických myšlienok. Svet, ktorý nám ponúka úplne iný pohľad na život.

### 2.2 HISTÓRIA FANTASY ŽÁNRU

Fantasy príbehy sa vyvíjali tisícky rokov v našej spoločnosti, až do podoby v akej sú dnes. Ale môžeme povedať že sa stále vyvíjajú, pretože spisovatelia vymýšľajú neustále niečo nové a nové, a miešajú rôzne prvky literatúry dokopy. Alebo stačí keď sa na starú tému pozrú novým pohľadom a hneď z toho vznikne niečo nové, čo tu ešte nebolo. No stále sa v nich objavujú príbehy, obrazy hrdinov, ktoré k nám hovoria ako máme žiť naše životy v tejto spoločnosti.

Náboženský prvok je jedným z mnohých ktoré sa objavujú vo fantasy. Ľudské srdce má túžby, ktoré majú uspokojiť telesné, sebecké a spoločenské ambície. No okrem toho chce mať istotu, že je v širšom slova zmysle súčasťou niečoho väčšieho ako celku. Systém právd, v ktoré jej členovia veria, má každá jedna spoločnosť, či už



staroveká ale aj naša moderná. Príbehom stelesňujúcim tieto poznatky hovoríme mýty. Mýtus ako ho poznáme, bol v minulosti niečím, čomu kedysi ľudia naozaj verili. Podľa toho rozlišujeme dva typy príbehov, z ktorých sa fantasy neskôr vyvinulo. Jedným z nich sú staré príbehy, ktoré vychádzajú z mytológie, a druhým typom sú rozprávky. Súčasná fantasy sa nedá úplne konkrétne zaradiť do jednej z týchto skupín, pretože sa v nej miešajú aj prvky rozprávky s námetmi z mytológie, predovšetkým z jej skrytej sily.

V staroveku nájdeme niekoľko okruhov, ktoré môžeme považovať za predchodcov fantasy. Sú to predovšetkým mýty a legendy, ktoré vychádzajú zo starogréckej mytológie, keltskej kultúry, Germánskej mytológie, príbehov o starých Škandinávcoch a Island'anoch, a zo židovsko-kresťanskej tradície. Veľa ľudí síce pokladá za nevhodné, aby žáner fantasy čerpal z náboženskej tematiky, no v súčasnosti sa tomu dá len ťažko zabrániť. V staroveku však boli najrozšírenejšie mýty a legendy, ktoré predstavovali dávnu skutočnosť prerozprávajú s použitím fantastických prvkov. Skutočné udalosti ľudia uchovávali pre budúcnosť prostredníctvom rozprávania epických a piesňových cyklov. Najslávnejším a najvýznamnejším z týchto cyklov boli starogrécke báje. Tieto prozaické diela v sebe niesli silný fantastický prvok.

Aj v stredoveku naďalej vznikali fantastické príbehy, avšak predávali sa len v ústnej podobe a preto sú dnes pre nás stratené. Novým námetom, ktorý sa objavil v tejto dobe boli životy svätých. Tieto životopisné rozprávania vychádzali z historických skutočností, ale boli pretkávané nadprirodzenými a zázračnými prvkami. V európskom stredoveku bol veľmi rozšírený aj takzvaný „britský cyklus“. Boli to príbehy, ktoré rozprávali o kráľovi Artušovi, Merlinovi a pod.

Za dnešných predchodcov literatúry fantasy môžeme označiť až dlhé prózy s fantastickými námetmi, ktoré pochádzajú zo 16. storočia. Ide o rytierske romány, v ktorých sa objavovali rytieri a krásky na pozadí zakliatych zámkov a tajomných ostrovov. Historická skutočnosť v nich hrala len malú úlohu, a teda z väčšej časti sú fikciou.

17., 18. a 19. storočie však fantasy neprialo, pretože v tomto období rozumu a rozvoja vedy sa písala hlavne literatúra s tým spojená. No fantasy v tomto období úplne

nevymizlo. Typickým príkladom je Angličan William Morris, ktorý sa považuje za prvého autora literatúry fantasy v dnešnom slova zmysle.

Postupom času sa v 20. storočí vyvinuli rôzne typy fantasy príbehov, tak ako ich poznáme dnes. Boli to napríklad fantasy s exotickými námetmi, fantastické morality, humorné fantasy, príbehy o stratených rasách, okultné príbehy a fantastické thrillery, v ktorých sa často stretávame s motívmi prevteľovania, oživených egyptských múmií alebo zločincov prahnúcich po svetovláde a ktoré sa niekedy pohybujú na samom pomedzí hororu.

## 2.3 FORMY FANTASY ŽÁNRU

Literárnu fantasy môžeme rozdeliť do deviatich kategórií. A tými sú: rozprávka, zvieracie príbehy, artušovský cyklus, príbehy tisíc a jednej noci, príbehy s čínskymi motívmi, príbehy o stratených rasách, humorná fantasy, meč a mágia, hrdinská fantasy. Tieto jednotlivé kategórie sa môžu aj prekrývať. A to preto, pretože terminológia sa často mení, vďaka spisovateľom, ktorí budú vždy prekračovať hranice. Okrem toho budú tiež neustále miešať žánre a krížiť ich, pokiaľ nevznikne celkom nový typ fantasy. Pod pojmom fantasy rozumieme všetky príbehy, so zázračnými, magickými prvkami. Jednoducho povedané ide o príbehy o nemožnom. Táto literatúra nechce ani poučovať ani moralizovať. Má iba jediný cieľ, a to, preniesť čítajúceho do novej ríše fantázie a poskytnúť mu to pravé a jedinečné potešenie z čítania. Fantasy príbehy sa odohrávajú najčastejšie v prírode. Autori využívajú vo svojich príbehoch rozsiahle opisy tejto prírody, do ktorej je dej zasadený. Ničím nezvyčajným u tohto žánru nie je ani vytváranie vlastných rás. A typické sú tiež prepracované charakterystiky postáv.

Časopisy sú ďalším dôležitým prostriedkom šírenia tejto umeleckej literatúry. Tieto časopisy môžeme rozdeliť na štyri typy. Sú to rôzne typy podľa veľkosti, profilu, typu papiera a okruhu čitateľov. V 19. storočí to boli prvé magazíny, ktoré pripomínali veľkú knihu. Nachádzali sa v nich čiernebiele ilustrácie a fotografie a oslovovali predovšetkým strednú vrstvu. Z tohoto prvotného modelu sa na začiatku 20. storočia vyvinuli dva typy fantasy časopisov. Prvým typom bol časopis na kriedovom papieri veľkého formátu, v ktorom boli publikované rôzne poviedky a fantasy príbehy na pokračovanie. Druhým typom boli bulvárne pultové časopisy, tlačené na najlacnejší

papier. Tie mali pobaviť bežného čitateľa hlavne krikľavými ilustráciami. V súčasnosti majú fantasy časopisy prestížne zameranie a svojich stálych odberateľov. Mnohé príbehy sa dokonca stali predlohou na filmové spracovanie.

Fantastický film má veľa spoločných rysov s fantastickou literatúrou. Film však nedovoľuje ísť divákovi do takej myšlienkovej a psychologickej hĺbky ako kniha. V tom je ten podstatný rozdiel. Väčšina fantastických filmov je orientovaná na publikum okolo 20 rokov, pretože tí najčastejšie navštevujú kiná. Aj keď je fantastický film veľmi obľúbeným žánrom u divákov, odborná kritika sa naň pozerá trochu inak. Za fantastický film považujeme taký, ktorý sa odohráva vo svete, ktorý sa líši od nášho reálneho sveta. Tento typ filmu sa dá ešte rozdeliť na ďalšie tri kategórie. Prvou kategóriou je science-fiction, ktoré zobrazuje svet zmenený vedeckým rozvojom. Dôležitou súčasťou tohto typu je vedecko-technická stránka príbehu. Často sa v ňom objavujú lety do kozmu, mimozemšťania, cesty časom, roboti a rôzne budúce katastrofy. Druhou kategóriou je samotné fantasy, v ktorom je najdôležitejším rozprávkový alebo legendárny prvok. Tento býva často spojený s hrdinským dobrodružstvom. Okrem toho môže ísť aj o prejavy nadprirodzena v súčasnosti, alebo o dobrodružstvo v imaginárnom svete rozprávok. Poslednou kategóriou je horor s prvkami fantasy. Ten samozrejme vyvoláva strach a často sa spája so science-fiction alebo fantasy. Keďže bol film vždy naklonený zvláštnym efektom, už od samého začiatku bol zasvätený fantázií. Používaním rôznych trikov, filmári docielili toho, že film sa stal akousi tovarišou na sny. Tým že sa technika filmov postupne zdokonaľuje, sa filmári stávajú odborníkmi na vytváranie ilúzií. Počítače prelomili istú pomyselnú hranicu medzi hraným a animovaným filmom, čím fantasy opäť posunuli do novej éry.

Ďalšou veľmi populárnou formou tohto žánru sú hry. Tie sa tešia veľkej obľube najmä u mladšej generácie. Hry patria k najstarším ľudským záľubám. Na trhu existuje veľké množstvo hier už aj s tematikou fantasy. Sú to rôzne kartové, stolové a v poslednom čase najobľúbenejšie počítačové hry. Väčšina nápadov na tieto hry vzišla z minulosti a postupom času sa neustále zdokonaľujú. Ich obsah aj forma sú čoraz zložitejšie. Pretože nové technológie významne ovplyvňujú aj túto sféru. Ide predovšetkým o počítačové hry, ktoré sa v súčasnosti tešia veľkej obľube. Počítačový priemysel v tejto oblasti sa rozšíril podobne ako filmový, dokonca môžeme povedať že ešte viac. Spočiatku to boli len vojenské hry a vojenské simulácie. Tie sa postupne

zmenili na hry, ktoré umožňujú svojim hráčom vžiť sa do role akýchkoľvek fantastických bojovníkov, kúzelníkov a pod. Každý si tak môže vyskúšať aké je to byť hrdinom. Spoločne s ďalšími postavami a hrdinami zažívajú rôzne dobrodružstvá a prekážky v imaginárnom svete, ktorý riadi ten, kto hru vytvoril. Čím je váš hrdina lepší, tým je úspešnejší. No v tomto prípade záleží len na danom hráčovi akú charakterovú postavu si vyberie.

## 2.4 HRDINSKÁ FANTASY

Próza, ktorá sa zrodila z piesní, nazývame hrdinskou prózou. V týchto príbehoch sa bojovníci navzájom chválili svojou odvahou a odrážajú sa v nich túžby hrubšieho a sebeckejšieho druhu. V týchto príbehoch vychádzajú hrdinovia víťazne z krvavých zápasov, v ktorých pobíjajú rôznych netvorov a tým získavajú dôstojnosť a početné pocty. Túžba srdca v tomto prípade smeruje k určitej forme naplnenia, v ktorej sa spája láska a hrdosť s celou radou iných pozitívnych emócií. A takto je možné vytvoriť najlepší z možných svetov: zúrodnenú pustinu.

Hrdinská fantasy rozpráva o hrdinovi, ktorý prežíva rôzne dobrodružstvá vo vymyslenom svete. A teda sa dostáva zo známeho sveta do neznámeho. Počas svojho putovania imaginárnym svetom sa často stretáva s rôznymi neprekonateľnými prekážkami a problémami, o ktorých by si nikdy nemyslel že by ich mohol zvládnuť. Avšak v druhotnom svete sa dá všetko, tak zrazu tieto prekážky zvláda ľavou zadnou. Hrdina počúva len svoj vnútorný hlas. Prekonáva niekoľko nebezpečných prekážok a neúspechov, ale nedá sa nimi odradiť ako niektorí obyčajní ľudia, ale naopak sa z nich poučí a načerpá novú silu. A tak uniká opakovaným nástrahám, vybojuje množstvo bitiek s rôznymi príšerami, nevzdáva sa a nakoniec zvíťazí. Svoj úspech nedostáva do daru na svojom začiatku, ale sám si ho vybojuje. A prináša tak svojej zemi mier alebo rozkvet. Na svojej ceste krajinou sa často veľa naučí a vráti sa so schopnosťou konať len dobro pre svojich blízkych. V týchto svetoch sa však všetko riadi náhodnými alebo nevyspytateľnými pravidlami a preto je veľmi ťažké predvídať čo sa ďalej bude v jeho príbehu odohrávať.

Hrdinská fantasy sa však volá preto, pretože duch hlavného hrdinu je heroický. Pre tento typ literatúry sú typické objemné a mnohozväzkové diela, často s otvoreným

koncom. Sem patria tzv. trilógie apod. Čo je však pre hrdinskú fantasy dôležité, je to, že sa musí odohrávať v úplne vymyslenom svete, tzv. druhotnom svete. Ten leží kdesi ďaleko na vzdialenom ostrove alebo v mýtickom svete, kde vstupuje naša myseľ. Tento svet sa môže však len v maličkostiach odlišuje od nášho reálneho.

## 2.5 FANTASTICKÝ HRDINA

„Hlavná postava je hrdina alebo hrdinka, ktorý našiel alebo urobil niečo, čo presahuje obvyklý rámec skúseností. Hrdina je niekto, kto svoj život zasvätil niečomu, čo je väčšie ako on sám.“ [2]

Slovo „hrdina“ pochádza z gréckeho slova „héros“ a znamená poloboh. V minulosti sa za hrdinov považovali jednotlivci, ktorí mali jedného z rodičov božského pôvodu. Napriek ich smrti, kde zanikol ich smrteľný diel existencie, ich božská časť žila aj naďalej. Ale už v ríši bohov.

Fantastický hrdina môže mať niekoľko podôb. Buď je to obyčajný predstaviteľ ľudskej rasy, ktorý žije v reálnom svete, ale súčasne zažíva zvláštne príhody v imaginárnom snovom svete. Alebo je to nadprirodzená bytosť s ľudskými vlastnosťami. Patria sem dokonca aj niektoré legendárne postavy zo starých mýtov a legiend. No v každom prípade je to fiktívna bytosť, ktorá je výplodom fantázie.

Typický hrdina je človek vydávajúcí sa na cestu, pri ktorej sa dostane do úplne iného sveta ako pozná. Dokonca sa hovorí aj o tom, že to znamená prechod od detstva k dospelosti, kedy už ako dospelý človek je hrdina zodpovedný sám za seba a za svoje činy. Znamená to aj prechod od poznaniu jednotlivosti ako samého seba k porozumeniu celku. Je to niekto, na koho mieste si môžeme predstaviť seba samého. A teda sa s ním môžeme emocionálne identifikovať. Nachádzame v ňom totiž nedosiahnuteľný ideál samých seba. Často býva označovaný titulom „vzor“.

Hrdina môže mať veľa podôb. Môže byť dobrý alebo zlý, ako hrdina bojovník, antihrdina, humorný hrdina, čarodejník, detský hrdina. Ľudia si však najčastejšie všimajú dobrých hrdinov, pretože tí nás podvedome lákajú najviac. Zvyčajne sa hovorí o tom, že hrdina je štíhly, elegantný a pohľadný, a pripisujú sa mu len tie najlepšie

inšpirujúce ideálne vlastnosti. Keďže ide o vymyslenú postavu, najčastejšie ju vnímame ako kladnú, a chceme aby mala len kladné charakterové vlastnosti, pretože hrdina stelesňuje naše sny a túžby, vyjadrené v ideáloch. A tie zodpovedajú našej dobe a spoločnosti, v ktorej žijeme. Fantastický hrdina síce môže pôsobiť v reálnom svete bojazlivo s nedostatkom sebadôvery, ale vo svojom imaginárnom svete sa ukazuje ako slobodný, inteligentný, bystrý, uvážlivý, veľmi odvážny a duchaprítomný.

## 2.6 OBLEČENIE FANTASTICKÉHO HRDINU

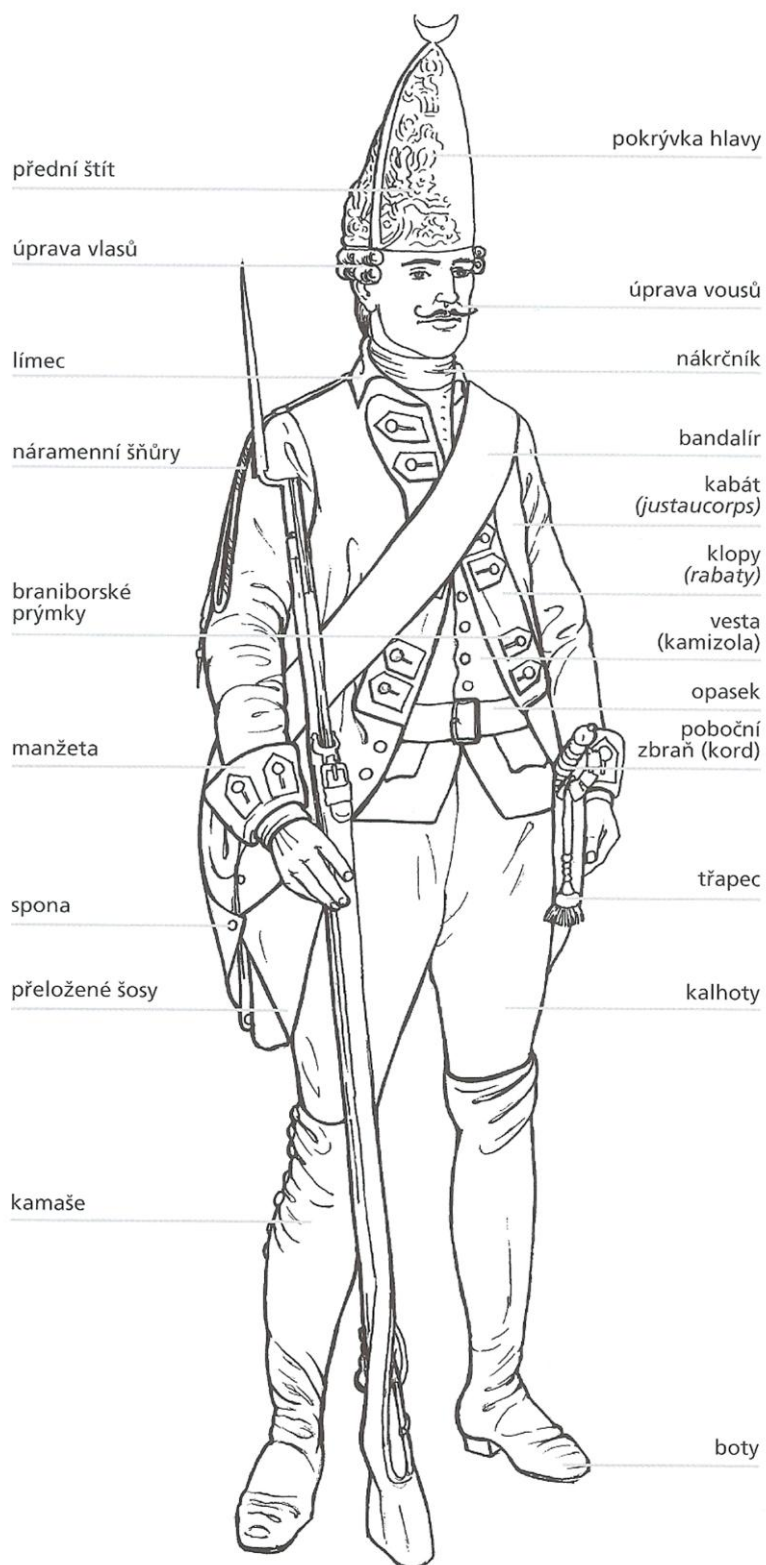
Oblečenie fantastického hrdinu často závisí na množstve ďalších informácií o danej postave. Je dôležité z akého základu vzišla daná postava, aké má charakterové vlastnosti a tiež v akom svete sa pohybuje. Tieto všetky aspekty majú veľký vplyv na konkrétne oblečenie hrdinu. Pretože vďaka oblečeniu sa dá veľmi ľahko spoznať jeho charakter. Preto sú na hrdinovi dôležité jeho šaty, výzbroj, vlasy aj doplnky, ktoré o ňom vedia veľa vypovedať a dodávajú mu charakteristický a jedinečný vzhľad.

## 2.7 VOJENSKÁ UNIFORMA

Fantasy výzbroj a oblečenie hrdinu veľmi často vychádza z európskeho stredovekého brnenia alebo vojenskej uniformy. Pretože poslanie vojaka v minulosti je v podstate rovnaké ako poslanie fantastického hrdinu v jeho svete. Objavujú sa tam len rozdiely, kvôli praktickému využitiu tohto odevu u hrdinu. „Model s vojenskými prvkami má úplne iný charakter a predstavuje aj úplne odlišný zmysel vyjadrenia.“ [3] Z tohto dôvodu sa mojím inšpiračným zdrojom stala vojenská uniforma. A čo ma najviac na tejto uniforme zaujalo, bolo množstvo gombíkov, ktoré mali a aj dnes majú okrem praktickej, aj estetickú funkciu.

Pojem vojenská uniforma označuje jednotný odev, ktorý je predpísaný pre všetkých príslušníkov pravidelných armád. Vojenská uniforma má tri základné funkcie. Prvou z nich je ochranná funkcia, vďaka ktorej má uniforma chrániť vojaka pred nepriaznivými vonkajšími vplyvmi. Druhou funkciou, ktorú tento špecifický odev má, je estetická funkcia. Vzhľad vojenských uniforiem aj v minulosti podliehal módnym trendom, a aj dnes súvisí s odevným výtvarníctvom. Popri tom všetkom si však

zachováva svoju typickú praktickú funkciu. Poslednou funkciou je špecificky vojenská funkcia. Tá je viditeľná vo vonkajšom odraze organizačnej štruktúry celého vojska.



**Obrázok 1:** Základné časti uniformy okolo roku 1745

## 2.8 HISTORICKÝ VÝVOJ VOJENSKEJ UNIFORMY

Vznik vojenskej uniformy súvisel so vznikom stálych národných armád. Dovtedy sa totiž armáda skladala len z dobrovoľníckych zborov a pod., z ktorých každý mal svoje osobité oblečenie, ktoré vychádzalo z veľkej časti z národných krojov. Stála armáda a tým aj jednotná národná uniforma vznikla v 17. storočí vo Francúzsku, a vojenská uniforma sa stala politickým symbolom. Uniformy sa vyvinuli z civilnej módy, a až neskôr sa na nich objavili rôzne špecifické symboly a štýly. Rôzne farebné kombinácie boli znakom ich viazanosti ku konkrétnej krajine, a tiež im pomáhali v bitke rozoznávať priateľa od nepriateľa. Na začiatku to bola len jednotná farba kabátov, ktorá bola určená štátom. A v doterajšom období o oblečení vojakov ešte stále rozhodovali plukovníci. Tí mali veľké slovo aj na zjednocovaní strihu a farby odevu v tomto období. Hlavnou súčasťou uniformy bol kabát. Vyvinul sa z vypasovaného kazaku. Bol jednoduchý a priliehavý bez goliera. Mal dlhé rukávy, na konci ktorých boli široké manžety a dlhé šosy. Na konci 17. storočia sa premenil do elegantnejšej podoby. Rukávy mal stále zakončené manžetami, šosy boli skôr široké ako dlhé, a na predných dieloch bolo zapínanie na gombíky len naznačené. Na kabátoch tohoto storočia sa používali dva typy zapínania. Prvý spôsob bol pomocou šnúr a drevených gombíkov a druhý, pomocou kovových gombíkov a dierok.



**Obrázok 2:** Typy kabátov konca 17. storočia



V 18. storočí, kedy armáda nebola vnímaná len ako bojujúca jednotka, ale aj nástroj pôsobivých ceremoniálov a prehliadok, nastal veľký rozvoj uniforiem. Na začiatku tohto storočia bola uniforma dekoratívne rokoková. Skladala sa z vypasovaného kabáta, krátkej vesty a nohavíc po kolená. Kabát tohto storočia bol odvodený od základného typu justaucorpsu. Bol priliehavejší ako predtým, a celá silueta sa začala viditeľne zužovať. Vznik fraku predznamenal zúžený kabát 18. storočia. Ten mal natoľko zúženú zadnú časť, že predné diely mali šikmý tvar. Tým sa zúžili aj zadné šosy. Tento typ kabátu znamenal prepojenie medzi barokovým justaucorpsem a vypasovaným redingotom. Ku koncu 18. storočia sa celá uniforma zmenila na jednoduchý a účelný „občiansky“ odev, ktorý pozostával zo špecificky vojenského strihu fraku, krátkej vesty a dlhých nohavíc.



**Obrázok 3:** Typy kabátov 18. storočia

Na začiatku 19. storočia sa rozvinul nový smer empír, a s ním aj nová módna línia. Tá bola z veľkej časti ovplyvnená antickou módou, čo sa prejavilo aj na mužskom civilnom odevu. Základom bol vysoký cylinder, frak s vysokým stojatým golierom, vesta a dlhé nohavice. Táto jednoduchá elegancia sa samozrejme preniesla aj na vojenské uniformy. Frak sa stal základnou súčasťou vojenského odevu tohto obdobia. Ten mal vysoký stojatý golier. Vojenské fraky však mali svoje typické označenie

dvojitého súkna. To bolo viditeľné na golieri, náramenníkoch, manžetách, výložkách, šosoch, rabatách, vreckách. To všetko bolo egalizačnej farby.

Ďalšia zmena, ktorá ovplyvnila ďalší vývoj uniforiem bola Napoleonova porážka. Tá znamenala príchod biedermeieru, tzv. viedenskej módy. Na uniformách sa to prejavilo tým, že boli už iba dvojdielne, bez vesty. Frak tohto obdobia mal jednoradové alebo dvojradové zapínanie. Mal krátke šosy, úzky golier a manžety v egalizačnej farbe. Technickým pokrokom v 19. storočí sa skvalitnila ochranná funkcia uniforiem. Za ňou však nezaostávala ani estetická funkcia, ktorá svoju inšpiráciu nachádzala najmä v historizujúcich slohoch. Na konci 19. storočia už ich estetická funkcia súvisela len s ich jednotlivým odlišením. No postupne sa tiež vyvinuli typy uniforiem na rôzne príležitosti, nielen do boja. Boli to gala uniformy na slávnostné a vychádzkové príležitosti. Druhou skupinou boli služobné uniformy, ktoré sa používali čisto len do boja – pochodové, poľné, pracovné. Tieto jednotlivé uniformy sa odlišovali strihom, farbou, materiálom, celkovou výzdobou a doplnkami. Základnými súčasťami dvojdielnej uniformy bol zbrojný kabát a dlhé nohavice. A takto to zostalo až do 1. svet. vojny, kedy boli zavedené poľné uniformy. To znamenalo koniec vo vývoji uniforiem a zároveň sa otvorila cesta k novým moderným uniformám.



**Obrázok 4:** Typy kabátov 19. storočia

## 2.9 FARBY HRDINU

Každá postava má vlastnú farebnú schému. Tá nám pomáha lepšie charakterizovať túto postavu, buď jej charakteristickú vlastnosť alebo schopnosť, ktorú používa pri boji voči nepriateľským silám a pod. Moju hrdinku charakterizujú tri farby, a to: biela, šedá a žltá.

Biela farba je typická pre mňa, ako zasnenú, romantickú ženu na začiatku príbehu. Touto farbou dávam jasne najavo, že z ničoho nemám obavy, že sa nebojím, že sa môžem zašpiniť. Je tiež symbolom čistoty, jasnosti a nevinnosti. A práve tieto vlastnosti charakterizujú aj moju hrdinku vo svojom počiatku. Jej túžba po dokonalosti a perfekcionizme v druhotnom imaginárnom svete je tiež obsiahnutá v tejto farbe. Biely odev ju na začiatku posiluje k jej ďalšiemu vývoju. Keďže v ňom pôsobí otvorene a úprimne veľmi ľahko zapadne do nového sveta, ale stále si zachováva svoju vlastnú tvár. Biela farba jej dáva čas a priestor na premýšľanie. Tým vytvára pocit otvorenosti pre zmenu, čo v tomto prípade znamená zmenu k šedej farbe.

Šedá farba jej dovoľuje opatrne postupovať neznámou krajinou. Je tiež spájaná s intelektom a múdrosťou, čo je jej najvýraznejšia vlastnosť. Keďže je farbou svetla a temnoty, v polovici príbehu ostáva ešte otázne, či z toho všetkého vyjde ako hrdinka. No vysoká úroveň, výkonnosť a následná moc sú tiež obsiahnuté v tejto farbe. Takže to všetko speje ku šťastnému koncu.

Žltá farba sa vo farebnom spektre objavuje na prvom mieste, a tak je prvá, ktorú náš mozog a zrak registruje. Podporuje jej intuíciu, ktorá ju sprevádza celým príbehom. Je farbou, v ktorej sa prejavuje jej sila prostredníctvom sily vôle a citov. Žltá bola totiž v minulosti považovaná za farbu Bohov. Moja hrdinka zostáva stále optimistickou aj vďaka žltej. Okrem iného jej prináša radosť zo života, oživuje ducha, podporuje chápanosť a predstavivosť. Je symbolom múdrosti a inteligencie, ktorá jej nakoniec pomôže zvíťaziť. A preto na posledných odevoch prevažuje žltá farba symbolizujúca jej jedinečnú moc.

## 2.10 VLASTNÝ PRÍBEH

Som obyčajná žena s neobyčajnými túžbami a snami. Je sychravý novembrový deň a ja trávim svoj čas sedením vo vlaku. Čaká ma dlhá cesta do Čiech. A tak zavriem oči a snívam. Nechávam sa niest' vlastnými myšlienkami a túžbami. A zrazu vidím že moja najlepšia kamarátka je tam tiež. Tiež sníva. Aj ona má totiž záujem stať sa aspoň na chvíľu úplne iným človekom. A dokonca toto je jediné miesto kde sa momentálne môžeme stretnúť tvárou v tvár, pretože každá sme niekde inde. Ale vo sne sa dá totiž všetko. Vo sne môžem snívať o čom chcem, stať sa kým chcem, ísť kam chcem. Iba tam mám totiž možnosť robiť všetko, čo chcem.

Je krásny letný deň a my spolu kráčame a kocháme sa krajinou. Nevieť kde to sme, ale je tu naozaj krásne. Všade okolo sú nádherné zvláštne rastliny, aké som nikdy nevidela. Dokonca vyzerajú ako keby sa aj ony pozerali na nás. Asi sa aj ony kochajú niečím nezvyčajným. A tie farby ktorými žiaria sú úžasné. Len ťažko nachádzam slová aby som to všetko opísala. Pohorie ktoré sa vypína všade okolo sa nenápadne podobá na šľahačku. Presne na takú, akú som bola zvyknutá zlízať hneď na vrchole zmrzlinového pohára. Je to zvláštne, ale cítim sa tu príjemne, a dokonca mám pocit že už som tu niekedy bola. A možno že aj áno, pretože ja snívam pravidelne. Hlavne na cestách, pretože práve vtedy sa mi v hlave hmýri toľko myšlienok, ako nikdy.

Moje pozorovanie okolia však naruší nečakaný zvuk. Najskôr zaváham, no potom sa pozriem na moju kamarátku a to mi dodá odvalu. Tak pokračujeme ďalej. Zrazu sa vnárame hlboko do lesa. Teda aspoň sme si to mysleli. Pretože vzápätí zisťujeme, že to nie je les, ale vnútri sa nachádza zvláštne mestečko. Takže tie stromy na začiatku mali iba maskovací charakter. To ma napadlo hneď potom. No a o pár metrov už kráčame po ulici tohto mestečka. Vyzerá to tu ako u nás, len domy majú trochu iný tvar. Sú omnoho ozdobnejšie ako tie v našom svete. Ale nijak zvlášť si toho nevšímam. No čo ma naozaj prekvapí je, že okoloidúci ľudia nás zdravia takou nezvyčajnou rečou a my im kamarátsky odpovedáme. Ani neviem ako, ale tie slová sa mi samé tlačia z úst. Keď zastaneme na námestí v strede mestečka, ostaneme stáť s otvorenými ústami a hľadáme na tú nádhernú žiarivú hviezdu, ktorá osvetľuje celé mestečko. A vlastne až teraz si uvedomujem, že tu slnko neexistuje. Darmo ho hľadám na tyrkysovo modrej oblohe. Nikde ho niet. A ten altánok, v ktorom sa hviezda nachádza je umelecky na vysokej úrovni. Vyzerá naozaj nádherne. Biele mramorové

kocky, z ktorých je postavený, sa až neuveriteľne lesknú. Celé to vzbudzuje vo mne úžas.

Zatiaľ čo ja sa kochám, moja kamarátka si už stihla nájsť novú známosť. Musím priznať, že má dobrý vkus, lebo ten chlap, čo sa na ňu usmieva, vyzerá naozaj pohľadne. Neskôr mi oznamuje že s ním má večer stretnutie na námestí. Som rada aj za ňu. Dokonca ju ani nevystriham, lebo z tohto všetkého mám taký dobrý vnútorný pocit. Nemyslím že by sa mohlo niečo zlé stať.

No čo som nečakala, stalo sa. Stojím na balkóne nášho hotela, pozerám krajinu a zrazu vidím ako moja kamarátka mizne v akomsi prototypu auta, a spolu s ňou aj zlatá disko guľa.

V tej chvíli nerozmýšľam, ale chovám sa automaticky. Okamžite opúšťam hotel a beriem nohy na plecia. Zisťujem, že som rýchlejšia ako kedykoľvek predtým. Nevieť kde sa to vo mne berie, ale bežím stále ďalej a ďalej. Kdesi vnútri cítim že to dokážem. Kto iný ak nie ja. Veď ide o moju najlepšiu kamarátku, a tiež o tú zázračnú guľu. A zrazu v sebe nachádzam toľko sily a odhodlania, čo som si ani nemyslela že v sebe mám. Ide to samo. Keď konečne dobehnem k akémusi domu, snažím sa byť nenápadná, no nepodariť sa. Preberám sa až na stoličke a predomnou je obrovská obrazovka. Na jednej jej polovici vidím svoju kamarátku a na druhej začína bežať akýsi kvíz. Vraj v ňom musím uspieť na 100 % , inak sa to skončí zle. Nevieť čo mám od toho čakať, no nemám na výber. A tak odpovedám a stláčam gombík za gombíkom. Už som skoro na konci a zatiaľ mám čisté konto. Tak sa snažím aj ďalej.

Dokonca sa ani nepotím, pretože čím ďalej, tak tým som istejšia. Posledná otázka. Rozmýšľam. A mám to. Usmievam sa. Konečne moje nadpriemerné vedomosti a znalosti niekomu zachránili život. Je to úžasný pocit. Vítam sa s kamarátkou a som nesmierne šťastná že ju vidím. Nikoho viac však nevidím a dvere sa nám otvárajú samé. Dokonca nás vonku čaká aj auto naložené so žiarivou guľou. A tak sa vraciame do mestečka a vraciame aj guľu na pôvodné miesto. Ľudia mi ďakujú a vravia mi hrdinka. A ja sa tak naozaj cítim. Je to super.

Zobúdzam sa s pocitom hrdinky. Beriem svoje veci a vykročím do davu. Vonku totiž hlási konečnú stanicu. No na tvári mám stále ten blažený úsmev, ako vo sne.

### 3. REALIZÁCIA ODEVNEJ KOLEKCIE

#### 3.1 CHARAKTER KOLEKCIE

Charakter kolekcie odpovedá charakteru hlavnej hrdinky, ktorá tieto odevy nosí. A moja kolekcia je gradujúcou kolekciou, aj vďaka príbehu na základe ktorého je vytvorená. Tento snový príbeh sa odohráva v zaujímavom prostredí zvláštnych rastlín a nezvyčajného mestečka. A toto prostredie v ktorom sa pohybuje moja hrdinka významne ovplyvnil aj charakter jednotlivých odevov. Ja som sa však nesnažila vytvoriť kostýmy pre tento príbeh. Išlo mi skôr o vytvorenie nositeľných odevov, ktoré však na prvý pohľad dávajú najavo to, že vychádzajú z fantázie.

Jednotlivé odevy sa vyvíjajú spolu s hlavnou postavou príbehu. Sú to saká a kabátiky. Tie ale nie sú doplnené žiadnymi sukňami ani nohavicami. Jednoducho si vystačia dobre aj samé, presne tak ako aj hrdinka, ktorá pri sebe nemá žiadneho mužského spojenca. Pôsobia tak veľmi žensky a odhaľujú len to čo treba. Odhalené nohy len prezentujú silu jej ženstva. Na začiatku príbehu je to len obyčajná žena, čo je viditeľné aj na jej prvom odeve. Tým je len jednoduché sako. To sa však postupom času mení a dostáva na intenzite, farbou aj strihom.

Vojenská uniforma mi poslúžila ako inšpirácia pri návrhoch odevov. „Vojenská uniforma je jedným z najvýraznejších symbolov sily a moci, ktorý si žena môže obliecť. Vyhlasuje autoritu i spoluprácu.“ [4] Moja hrdinka sa preto v odevoch pripomínajúcich uniformy cíti veľmi silná. A táto vlastnosť je typická pre každého hrdinu. Či už je to myslené ako fyzická sila alebo psychická sila a odolnosť. A práve to druhé je charakteristické pre mňa. Preto som si mohla dovoliť vybrať tento typický mužský odev ako inšpiráciu. Egalizačná farba vojenských uniforiem, ktorá sa v minulosti používala ako rozlišovacia farba, bola pôvodne farbou podšívky a až neskôr sa objavila na okrajových častiach kabátov. A preto som aj ja vo svojej kolekcii použila na podšívku odlišnú farbu ako na vrchný materiál. Aby bolo jasné že to, čím moja hrdinka oplýva, vychádza z jej vnútra. K rozlíšeniu jednotlivých druhov vojsk okrem tejto farby slúžila aj farba gombíkov, ich počet a usporiadanie.

V mojej kolekcii sa prelínajú dva dekoratívne prvky. Prvým z nich sú už spomínané gombíky, ktoré sa objavujú vo väčšej miere hlavne na prvých odevoch kolekcie. Keďže vychádzajú z vojenskej uniformy vyžadujú isté uznanie a rešpekt. Ja som sa rozhodla pre gombíky obtiahnuté látkou. Použila som na ne satén v dvoch farbách, šedej a žltej, ktoré kontrastujú s ostatnou farbou použitou na odevoch. Stávajú sa tak ich neprehliadnuteľnou súčasťou. Dokonca aj na počiatku vzniku gombíkov slúžili najprv na ozdobu, až neskôr sa rozvinula ich praktická funkcia. A používali sa hlavne na slávnostné odevy. Tým dodávajú bohatší dojem aj mojim odevom. Tieto sa však postupom času striedajú so skladanou štruktúrou textílie. Chcela som si totiž vytvoriť vlastnú látku, až som jej postupným skladaním prišla k tomuto záverečnému designu. Trošku to pôsobí ako pancier, ako tzv. ochranný prvok. Je to prvok, ktorý sa objavuje len v mojej kolekcii a ktorý som si sama vytvorila. A tak to celé dodáva pocit jedinečnosti.

### 3.2 MATERIÁLY

Na začiatku som s výberom materiálu váhala. No nakoniec som sa rozhodla pre materiály na prvý pohľad nespojiteľné. A práve to ma oslovilo.

K riflovine ma viedlo hneď niekoľko dôvodov. Jedným z nich je aj fakt, že túto sezónu je naozaj v móde. Objavuje sa vo viacerých kolekciách rôznych návrhárov sveta. Tak prečo nie aj v tej mojej. Druhým dôvodom bolo to, že som chcela do mojej nevšednej fantastickej kolekcie zaradiť prvok, ktorý by jej dodal istý charakter jednoduchosti. Z tohto dôvodu som si vybrala jemnú riflovinu bielej farby. Riflovina patrí medzi najobľúbenejšie a najpoužívannejšie materiály súčasnosti, až sa nám zdá že je už úplne obyčajná, všedná. Neprikladáme jej už taký veľký význam ako kedysi. Jednoducho je praktická a ľahko kombinovateľná. Jej vlastnosť „obyčajnosti“ sa hodila na vyjadrenie mňa ako obyčajnej ženy. A práve toto je viditeľné na prvých odevoch kolekcie.

K tomuto zdanlivo obyčajnému materiálu sa mi hodil istý protiklad, ktorý by zase charakterizoval výnimočnosť hrdinky. Pre toto vyjadrenie som si preto vybrala žiarivý satén, hneď v niekoľkých odtieňoch šedej a žltej. Žltý satén, ktorý je použitý v mojej kolekcii je taký žiarivý a neprehliadnuteľný, ako aj hviezda osvetľujúca snové

mestečko. A žltá je zároveň symbolom inteligencie a múdrosti, čo sú hlavné prednosti mojej hrdinky. Satén sa ukázal ako dobrá voľba aj pri vytvorení skladanej štruktúry tohto materiálu. Z každého uhľa pohľadu totiž vyzerá inak. Keď na neho dopadá svetlo, javí sa rozdielne v každej situácii. Bolo preto zaujímavé použiť prvok, ktorý sa v rôznych polohách, či už horizontálne alebo vertikálne, javí zaujímavo výnimočne.

Každý z týchto materiálov charakterizuje moju hrdinku v jednom zo svetov, kde sa pohybuje. Či už je to reálny svet alebo svet snov a fantázie.



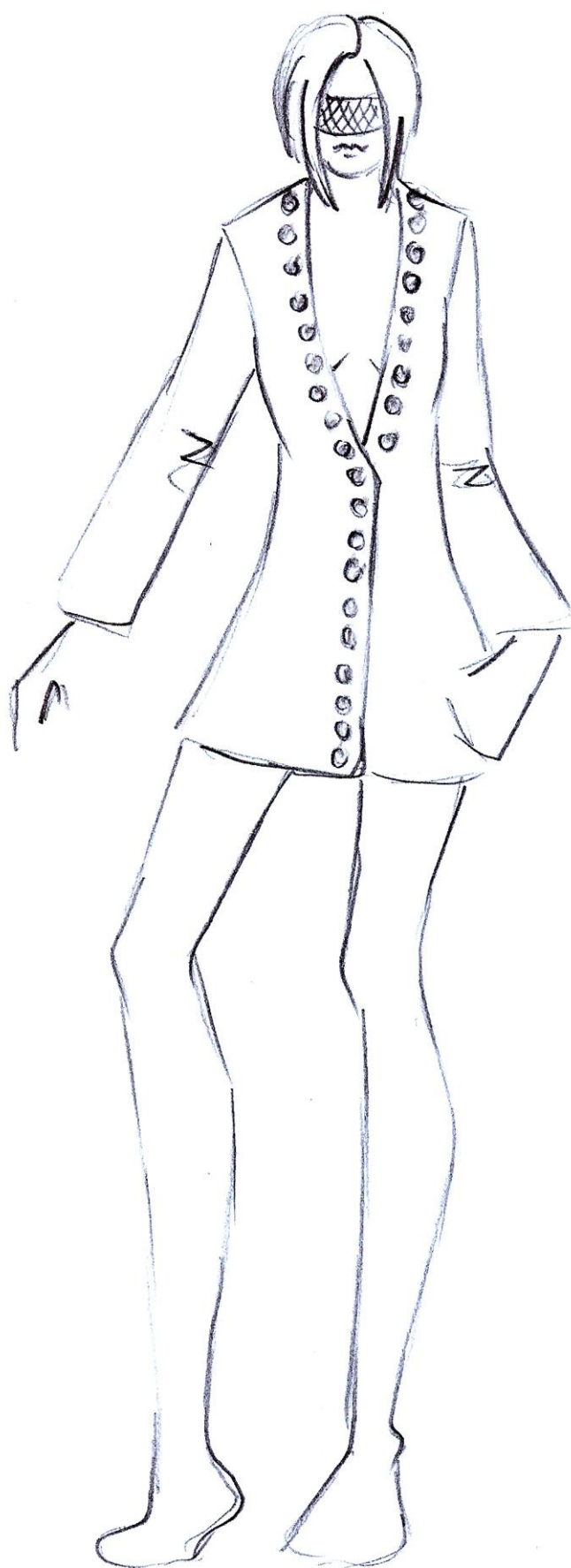
## 4. TECHNICKÁ ČASŤ

### 4.1 ODEV 1

Prvý odev charakterizuje mňa na začiatku príbehu. Preto som naň použila bielu farbu, ktorá znamená začiatok, ale zároveň aj začiatok niečoho nového. Ako obyčajná žena sa vydávam na dlhú cestu vlakom. Tomu som prispôsobila aj tento odev, ktorý je tiež jednoduchý, na prvý pohľad obyčajný. Je to dámske sako, zdôrazňujúce moju ženskosť hlbokým výstrihom.

Použitý materiál – biely bavlnený denim s elastanom v keprovej väzbe,  
- žltá polyesterová podšívka s plátňovou väzbou.

Odev – dámske priliehavé sako s mierne rozšírenou spodnou časťou. Je podšité a siaha nad kolená. Na prednom dieli je výstrih siahajúci po pásovú líniu. Kraj výstrihu je ozdobený našitými gombíkmi. Polpredky sú členené princesovým členením. Predné kraje majú vypracované jednoradové zapínanie na gombíky. Chrbát je členený princesovým členením a má stredový šev. Rukávy sú dvojdielne, vysokohlavicové a siahajú po zápästie.



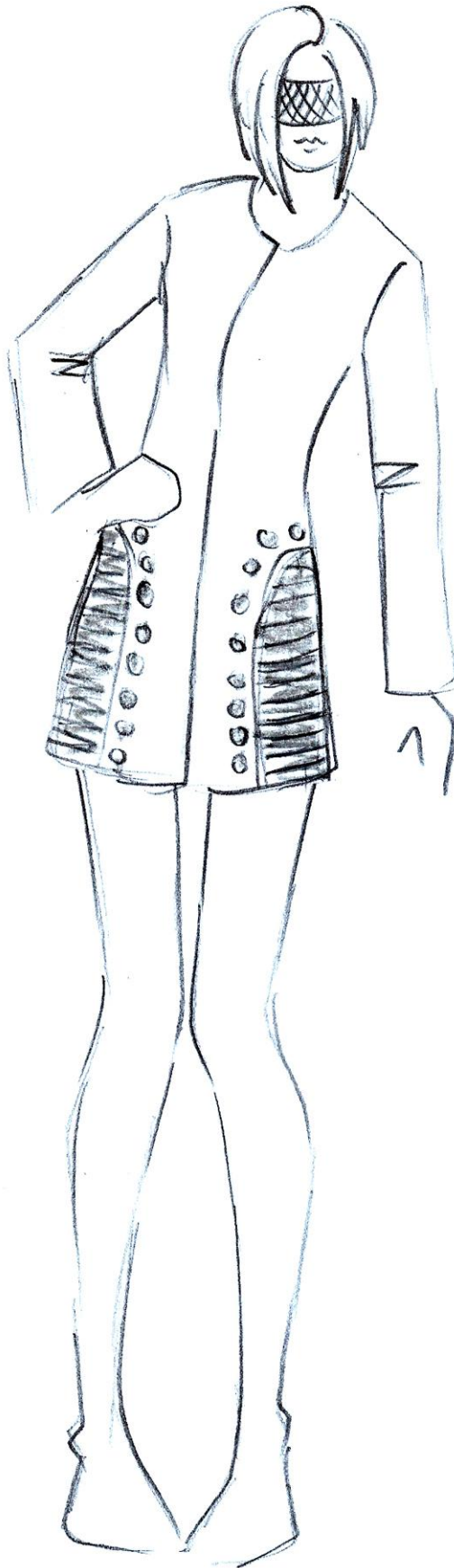
## 4.2 ODEV 2

Tento odev ma vystihuje vo chvíli keď už som na ceste do cieľového miesta, a keď už vstupujem do svojho sna. Je to ešte taký prechod medzi realitou a snovou fantáziou. Preto je to ešte stále na pohľad jednoduché sako, no už nezaujme hlbokým výstrihom. Ako zaujímavý prvok sa na ňom v malej miere objavuje skladaná štruktúra textílie, a ani gombíky tu už nemajú praktický, ale skôr estetický význam.

Použitý materiál – biely bavlnený denim s elastanom v keprovej väzbe,

- šedý polyesterový satén s elastanom s atlasovou väzbou,
- žltá polyesterová podšívka s plátňovou väzbou.

Odev – dámske priliehavé podšité sako, ktoré siaha nad kolená. Má vypracovaný priekrčníkový výstrih. Polpredky sú členené princesovým členením. Predné kraje majú vypracované zipsové dotykové zapínanie. Chrbát je členený princesovým členením a má stredový šev. Bočné diely sú vypracované skladanou štruktúrou textílie. Okolie bočných dielov je ozdobené našitými gombíkmi. Rukávy sú dvojdielne, vysokohlavicové a siahajú po zápästie.



#### 4.3 ODEV 3

Je to kabátik, ktorý mám oblečený vo chvíli keď sa snažím zorientovať v neznámej krajine. Ešte stále je strihovo jednoducho riešený, čo znamená istú pomyselnú spojitosť s reálnym svetom. Vo väčšej miere sa tam však už objavuje zaujímavá skladaná štruktúra textílie. A golier, ktorý sa objavuje na tomto modeli, predstavuje akúsi ochrannú bariéru pred všetkým neznámym.

Použitý materiál – biely bavlnený denim s elastanom v keprovej väzbe,

- šedý polyesterový satén s elastanom s atlasovou väzbou,
- svetlo šedý polyesterový satén s elastanom s atlasovou väzbou,
- žltá polyesterová podšívka s plátňovou väzbou.

Odev – dámsky priliehavý kabátik s mierne rozšírenou spodnou časťou. Je podšitý a siaha nad kolená. Má vypracovaný stojatý golier. Predné kraje majú vypracované zipsové dotykové zapínanie. Chrbát je členený na hornú a dolnú časť. Horná časť je členená stredovým švom. Dolná časť, ktorá je vypracovaná skladanou štruktúrou textílie zasahuje až do predných dielov. Okolie dolnej časti chrbta je ozdobené našitými gombíkmi. Rukávy sú dvojdielne, klinové a siahajú po zápästie. Stojatý golier je nadstavený k prednému a zadnému dielu.



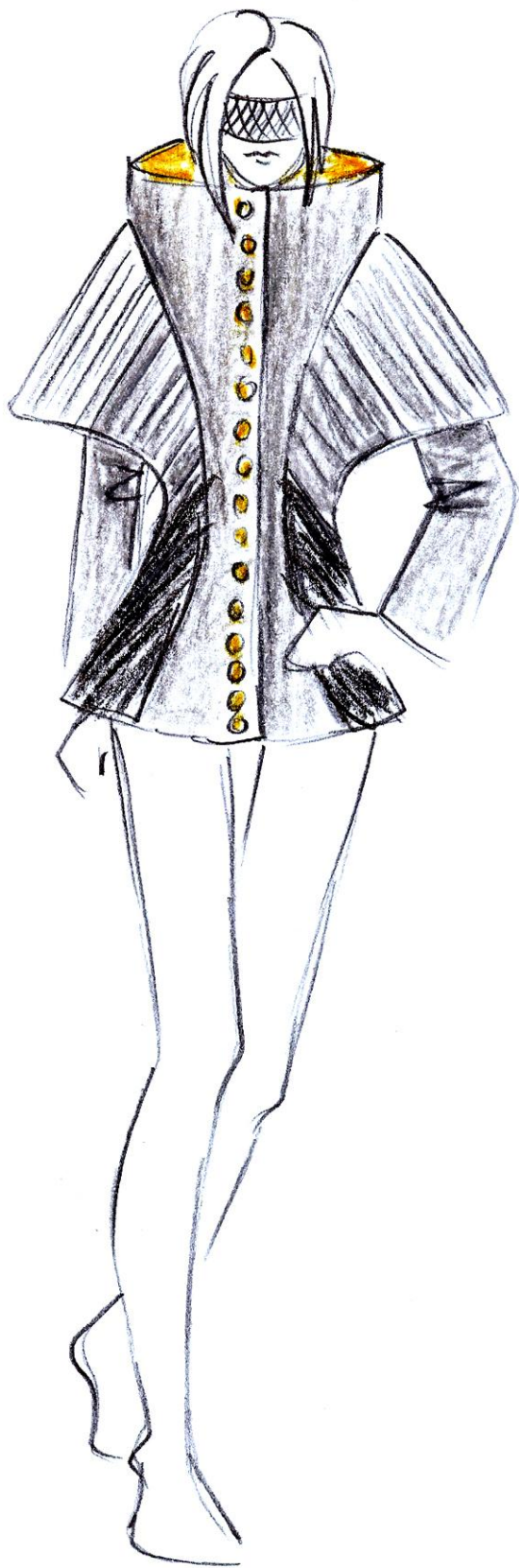
#### 4.4 ODEV 4

Tento kabátik ma zahaľuje v okamihu, keď vstupujem do neznámeho mestečka a som plná údivu z toho všetkého. Šedá farba charakterizuje moju neutralitu a opatrnosť na tomto cudzom mieste. Preto som na tomto odeve použila len odtiene šedej farby. A širší golier ako na predchádzajúcom odeve má zase ochrannú funkciu.

Použitý materiál - šedý polyesterový satén s elastanom s atlasovou väzbou,

- svetlo šedý satén s elastanom s atlasovou väzbou,
- tmavo šedý polyesterový satén s atlasovou väzbou,
- žltá polyesterová podšívka s plátňovou väzbou.

Odev – dámsky priliehavý kabátik s mierne rozšírenou spodnou časťou. Je podšitý, dvojvrstvový a siaha nad kolená. Má vypracovaný stojatý golier. Predné diely sú členené princesovým členením. Vrchná vrstva bočných dielcov má prinechané krátke kimonové rukávy a je vypracovaná štruktúrou naskladanej textílie. Predné kraje majú vypracované prekrytové zapínanie na gombíky. Chrbát je členený princesovým členením a má stredový šev. Vrchná vrstva bočných dielcov má prinechané krátke kimonové rukávy a je vypracovaná štruktúrou naskladanej textílie. Rukávy sú dvojdielne, vysokohlavicové a siahajú po zápästie. Stojatý golier je prinechaný k prednému a zadnému dielu.





#### 4.5 ODEV 5

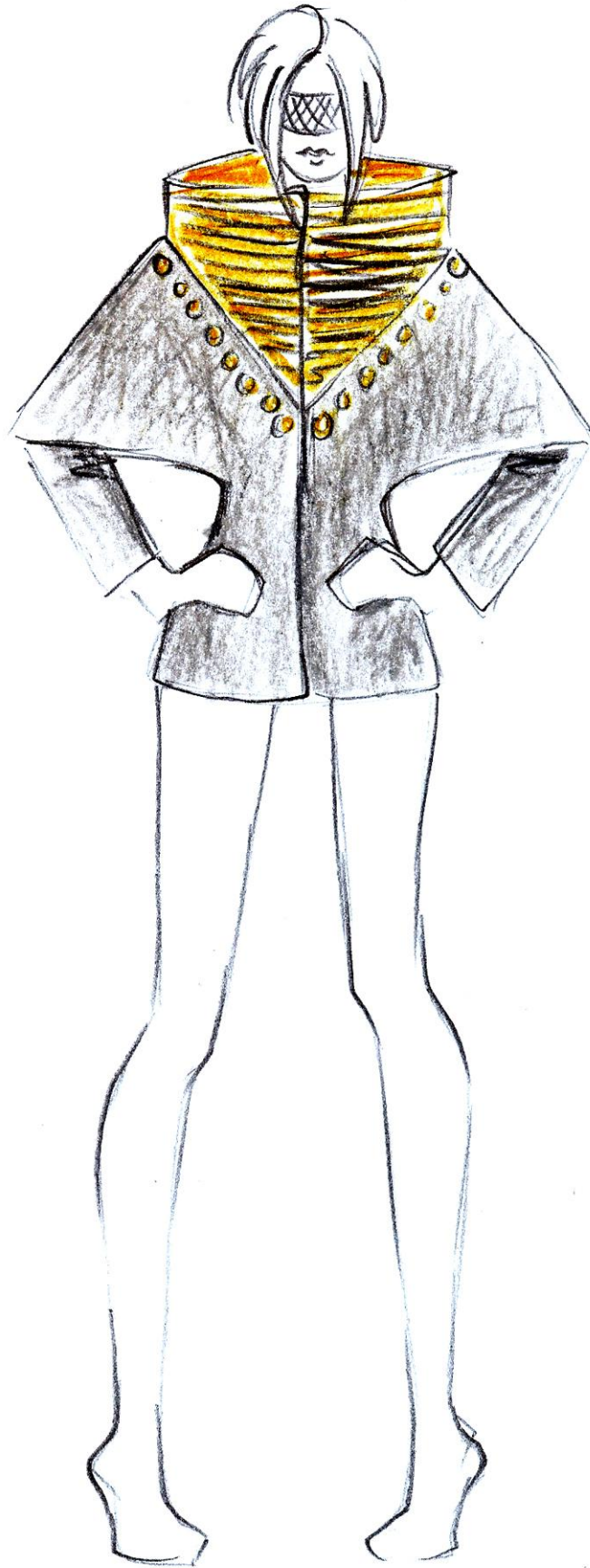
Na zoznámenie s mestečkom, do ktorého som vstúpila úplnou náhodou, som si vybrala tento kabátik. S vysokým golierom má pre mňa ochranný význam. Postupom času však spoznávam nových milých ľudí a zoznamujem sa ich kultúrou. Zisťujem že žiarivá hviezda uprostred má pre nich nesmierny význam. Ohromila aj mňa, a preto som na tomto kabátiku použila aj žltý satén, ktorý je rovnako žiarivý ako ona.

Použitý materiál - šedý polyesterová satén s elastanom s atlasovou väzbou,

- žltý polyesterový satén s atlasovou väzbou,

- žltá polyesterová podšívka s plátňovou väzbou.

Odev – dámsky priliehavý kabátik s mierne rozšírenou spodnou časťou. Je podšitý, dvojvrstvový a siaha nad kolená. Má vypracovaný stojatý golier. Predné diely sú členené princesovým členením. Vrchná vrstva bočných dielcov má prinechané krátke kimonové rukávy. Predné kraje majú vypracované zipsové dotykové zapínanie. Chrbát je členený princesovým členením a má stredový šev. Vrchná vrstva bočných dielcov má prinechané krátke kimonové rukávy. Rukávy sú dvojdielne, vysokohlavicové a siahajú po zápästie. Stojatý golier je nadstavený k prednému a zadnému dielu a je vypracovaný štruktúrou naskladanej textílie. Okolie goliera je ozdobené našitými gombíkmi.



#### 4.6 ODEV 6

Keďže sa nakoniec prihodili aj nejaké nepríjemnosti spojené s únosom, vytvorila som tento kabátik. Ako aj ten predchádzajúci, aj tento má široký ochranný golier. Prinechané kimonové rukávy, vytvárajú dojem širokých ramien, čo dáva na známosť, moju pribojnosť a neústupnosť. Žltá farba sa tu už dostáva do popredia, pretože je farbou inteligencie. A tá spolu s múdrosťou a odvahou mi pomáhajú zvíťaziť nad zlom.

Použitý materiál - šedý polyesterový satén s elastanom s atlasovou väzbou,

- žltý polyesterový satén s elastanom s atlasovou väzbou,
- svetlo žltý polyesterový satén s atlasovou väzbou,
- tmavo žltý polyesterový satén s atlasovou väzbou,
- žltá syntetická podšívka s plátňovou väzbou.

Odev – dámsky priliehavý kabátik s mierne rozšírenou spodnou časťou. Je podšitý, dvojvrstvový a siaha nad kolená. Má vypracovaný stojatý golier. Predné diely sú členené princesovým členením. Vrchná vrstva stredných dielcov je vypracovaná štruktúrou naskladanej textílie. Okolie stredných dielcov je ozdobené našitými gombíkmi. Predné kraje majú vypracované zipsové dotykové zapínanie. Chrbát je členený princesovým členením a má stredový šev. Vrchná vrstva je tvarovaná do oblúka a je vypracovaná štruktúrou naskladanej textílie. Rukávy sú dvojdielne, vysokohlavicové a siahajú po zápästie. Stojatý golier je nadstavený k prednému a zadnému dielu a je vypracovaný štruktúrou naskladanej textílie.



#### 4.7 ODEV 7

Posledný kabátik je symbolom konca môjho príbehu, konca sna. Zobúdzam sa ako obyčajná žena, no vo vnútri ešte stále cítim ten božský pocit hrdinky. Ten pocit si v sebe udržujem ešte dlho potom, čo je viditeľné aj navonok. A preto má tento kabátik tvar pláštenky. Znamená to že je symbolom fantázie ako takej. To potvrdzuje aj jeho tvar a farebnosť. Celý pozostáva z rôznych odtieňov žltej, mojej víťaznej farby.

Použitý materiál - žltý polyesterový satén s elastanom s atlasovou väzbou,

- svetlo žltý polyesterový satén s atlasovou väzbou,
- tmavo žltý polyesterový satén s atlasovou väzbou,
- žltá syntetická podšívka s plátnovou väzbou

Odev – dámsky priliehavý kabátik v tvare pláštenky. Je podšitý a siaha tesne pod zadok. Má vypracovaný stojatý golier. Predné diely sú členené na trupovú a rukávovú časť, ktorá je vypracovaná štruktúrou naskladanej textílie. Predné kraje majú vypracované zipsové dotykové zapínanie. Chrbát je členený na trupovú a rukávovú časť, ktorá je vypracovaná štruktúrou naskladanej textílie. Stojatý golier je nadstavený k prednému a zadnému dielu a je vypracovaný štruktúrou naskladanej textílie.



## 5. ZÁVER

Ponoriť sa do sveta vlastnej snovej fantázie bolo pre mňa veľmi zaujímavé. Aj keď snívam často, no nikdy som si nepredstavovala že by som niektoré veci premenila na realitu. Táto práca mi však k tomu dala podnet. Dalo mi to možnosť hlasného vyjadrenia mojich snov.

Študovanie žánru fantasy bolo pre mňa zážitkom a potešením zároveň. A získané poznatky považujem za významné aj do budúcnosti. Zistila som, že pri tejto téme je to celé o danom autorovi. Ide len o naše sny, pocity a túžby, ktoré tým chceme vyjadriť. A tak som sa nemusela držať niekoľko desiatok striktných pravidiel. Sama som si určila tému aj obsah diela. Spoznala som ako sa rodí taký hrdina a sama som sa „vžila“ do jeho role. Okrem nových poznatkov ohľadom fantasy žánru, mi táto práca poskytla aj ďalšie poznatky súvisiace so samotnou realizáciou odevov. Vyskúšala som si pri nich nové postupy spracovania, čo ma obohatilo. No zároveň som zistila až pri samotnom spracovaní odevov, že som si zvolila nesprávny materiál. Takže keby som mohla začať znovu od začiatku určite by som si zvolila iný, lepší na spracovanie. To mi dáva ponaučenie do budúcnosti, že si mám dávať väčší pozor na samotný výber materiálu a nepodceňovať túto podstatnú časť celej práce.

Na začiatku sa táto téma javila ako veľmi inšpiratívna. No práve preto, že ponúka nespočetné množstvo možností na spracovanie, bolo veľmi ťažké vybrať si svoju vlastnú cestu. Stačilo však len, aby som sa na niekoľko hodín ponorila do vlastných snov a porozmýšľala nad tým všetkým. A zrazu to išlo samo. Myslím, že sa mi podarilo vytvoriť zaujímavú „fantastickú“ kolekciu, ktorá je nositeľná a zároveň môže slúžiť aj ako kostýmy pre danú tému, aj keď to nebol prvotný zámer. Je to kolekcia určená pre mladé sebavedomé ženy, ktoré sa nikde vo svete nestratia.

## 6. SLOVNÍK

Fantasy – je umelecký žáner, v ktorom sa ako hlavný, prípadne podstatný spôsob vykreslenia postáv, používajú prvky mágie a nadprirodzených javov.

Pulpový časopis – bulvárny časopis s fantastickou tematikou, tlačený na najlacnejší papier.

Science-fiction – je žáner prozaických alebo audiovizuálnych diel, v ktorých sa obraz sveta, spravidla premietnutý do budúcnosti, opiera o znalosti súčasnej vedy a techniky a o predpoklady jej vývoja.

Héros – hrdina.

Kazak – typ vypasovaného zvrchného odevu so šosmi. Objavil sa na začiatku 17. storočia ako kabátik bez rukávov s krátkymi šosmi pre mušketierov. Neskôr sa vyvinul do kabátu s dlhými rukávmi, ktorý stojí na začiatku vývojovej rady vojenských vypasovaných kabátov so šosmi.

Justaucorps – základný typ vojenského kabátu konca 17. a začiatku 18. storočia.

Pôvodne bol veľmi široký a dlhý s veľkými manžetami. Neskôr prešiel do priliehavejšej podoby s užšími manžetami a preloženými šosmi.

Waffenrock – zbrojný vypasovaný kabát so šosmi, stojatým golierom, a jednoradovým alebo dvojradovým zapínaním na gombíky.

Šosy – splývajúca spodná časť kabátu.

Rabat – preložený široký golier dvojdielného rovného tvaru. Neskôr bol názov prenesený na priehyby predných okrajov kabáta – klopy.

Egalizačná farba - pôvodne to bola farba podšívky, ktorá sa neskôr preniesla na preložené okrajové časti kabátov. Bola rozlišovacou farbou pre jednotlivé druhy vojsk.

Kamaše - typ krátkych súkenných alebo kožených pruhov chrániacich lýtku.

Upevňovali sa pomocou podväzkov alebo gombíkov.

Golier - prehnutá alebo do priekrčníka našitá horná časť odevu. Farba golierov vojenských kabátov slúžila ako rozlišovacie znamenie. Charakteristické sú stojaté, ležaté a preložené goliere.

Podkolienky - odevný doplnok navliekaný na nohu po kolená. Väčšinou bavlnené alebo vlnené. V dolnej časti boli ukončené tvarovými šľapkami a v hornej lemom s elastickými niťami.



## **7. BIBLIOGRAFICKÉ CITÁCIE**

- (1) Cowan,F.: Naučte se kreslit Fantasy světy, Brno, Zoner press 2007, str. 8
- (2) Cowan,F.: Naučte se kreslit Fantasy světy, Brno, Zoner press 2007, str. 9,
- (3) Kutílková,D.: Dejiny odívání: Vojenské odívání, Praha, Lidové noviny 2008, str. 5
- (4) Mirkinová,F.T.: Tajemná řeč módy, Praha, Lidové noviny 1996, str. 72

## 8. LITERATÚRA

- (1) Černoušek,M.: Sen a snění, Praha, Horizont 1988
- (2) Cowan,F.: Naučte se kreslit Fantasy světy, Brno, Zoner press 2007
- (3) Pringle,D.: Fantasy: encyklopedie fantastických světů, Praha, Albatros 2003
- (4) Adamovič,I.: Encyklopedie fantastického filmu: 1000 nejlepších filmů sci-fi, fantasy a horror, Praha, Cinema 1994
- (5) Bottero,P.: Dívka dvou světů, Frýdek-Mýstek Alpress 2006
- (6) Gaiman,N.: Hvězdný prach, Frenštát pod Radhoštěm, Polaris 1999
- (7) Nejedlá,M.: Ilustrovaná encyklopedie odívání, Bratislava, perfekt 2009
- (8) Kutílková,D.: Dejiny odívání: Vojenské odívání, Praha, Lidové noviny 2008
- (9) Pleskotová,P.: Svět barev, Praha, Albatros 1987
- (10) Mirkinová,F.T.: Tajemná řeč módy, Praha, Lidové noviny 1996

[http://message.sk/vlna/?sub=textAid=12\\_12](http://message.sk/vlna/?sub=textAid=12_12)

## **9. FOTODOKUMENTÁCIA**



**Obrázok 1: Odev 1**





**Obrázok 2: Odev 2**





**Obrázok 3: Odev 3**





**Obrázok 4:** Odev 4





**Obrázok 5: Odev 5**





**Obrázok 6:** Odev 6





**Obrázok 7: Odev 7**











